

# PROCEEDINGS

PENINGKATAN MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI  
UNTUK MENDUKUNG PEMBANGUNAN BANGSA



SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN MULTIMEDIA

---

## 21 Mei 2011

---

Jurusan Teknik Informatika  
Program Kekhususan Sistem Informasi  
Program Kekhususan Multimedia  
International IT Dual Degree

**Fakultas Teknik**  
**Universitas Surabaya**  
Kampus Tenggilis, Surabaya



**UBAYA**  
UNIVERSITAS SURABAYA

## PENGEMBANGAN APLIKASI RSS FEEDER PADA PLATFORM IPHONE MENGGUNAKAN XCODE DENGAN STUDI KASUS UNIVERSITAS SURABAYA

Richard Pramono, S.Kom., Liliana, S.T., M. MSI.

*Teknik Informatika, Universitas Surabaya*

richard@ubaya.ac.id, lili@ubaya.ac.id

### Abstract

*RSS is a standarized format to send important updates from a website to user. It has XML format and can be read by every major browser at the moment. An iPhone on the other hand, is a powerful mobile device that has many state of the art features. It also can be used to retrieve news information about particularwebsite. Which is a perfect device for implementing an RSS feeder for user conveniency. This paper is about developing a RSS reader for Universitas Surabaya website.*

*Keywords: rss feeder, iphone platform, xcode, cocoa touch*

### 1. Pendahuluan

RSS (*Really Simple Syndication*) merupakan salah satu format penyampaian informasi yang dapat digunakan pada *website*, dimana teknik ini dapat memberikan informasi yang *update*. Pada perkembangannya, RSS telah menjadi salah satu standar untuk sebuah *web feeder*, dikarenakan ia memiliki format yang jelas, terstruktur dan berukuran relatif kecil. Dan saat ini, hampir semua aplikasi *web browser* telah dilengkapi dengan kemampuan untuk membaca file RSS. RSS mudah diakses dalam berbagai protokol seperti http, ftp, serta beberapa aplikasi peer to peer (P2P), karena ia mengikuti struktur XML standar, yang sangat mudah dibaca[1].

### 2. iOS

Sistem operasi iOS merupakan system operasi Mac OS X yang disederhanakan. Sistem operasi iOS memiliki banyak penyesuaian, karena system operasi ini digunakan dalam mobile device, dimana mobil device sangat berbeda dari sebuah komputer Mac. Perbedaan tersebut meliputi jumlah memori, kecepatan prosesor, jenis *input device* dan bahkan ada beberapa sensor yang tidak terdapat di sebuah komputer Mac, seperti *accelerometer*, kompas, kamera dan GPS. Pengembangan aplikasi iOS dapat dilakukan dengan menggunakan IDE (Integrated Development Environment) Xcode[2].

Sistem iOS terdiri dari empat layer yang masing-masing mencakup fungsi yang berbeda-beda. Struktur layer iOS meliputi Core OS, Core Services, Media Layer, dan Cocoa Touch yang masing-masing bekerja di atas yang lain. Layer Core OS berisi dasar dari sistem operasi seperti kernel OS X, mengatur sockets, keamanan, sistem berkas, sertifikat, keychain, manajemen energi, BSD, Mach 3.0. Layer Core Services mengatur *multi threading*, sistem jaringan, basis data SQLite, Address Book, Core Location (GPS), Preferences, beberapa fasilitas URL dan sebagainya. Layer Media berfungsi untuk mengatur semua media, seperti gambar (JPG, PNG, TIFF), dokumen PDF, Core Audio (suara), Quartz 2D, OpenGL ES, dan beberapa proses audio, video hingga animasi lainnya. Layer teratas adalah Cocoa Touch yang berperan dalam cara interaksi user melalui *multi-touch* yang kapasitif seperti Multi-Touch Events, Multi-Touch Controls, Accelerometers, View, Alerts, WebView, People Picker, Image Picker hingga Camera. Struktur layer pada system operasi iOS dapat dilihat pada Gambar 1.